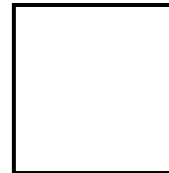


Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_

Curso: 4º \_\_\_\_\_



## 4º INFORMÁTICA: Simulacro INKSCAPE 2014-2015

- Entra en el PC del profesor, luego en la carpeta SIMULACRO. Ahí copia y pega en tu ordenador la carpeta llamada “**Simulacro INKSCAPE para alumnos**” y renómbrala a: **4º\_PCnº\_nombreyapellidos**.
- EN TODOS LOS EJERCICIOS ESCRIBE AL LADO DEL LOGO TU **NOMBRE COMPLETO** A BUEN TAMAÑO

- 1) (2,5 puntos) Logo NVIDIA (página 57 del documento “logo a logo.pdf”)



PASOS:

- 1.1. Abrir el archivo “nvidia.svg” y crear una capa nueva encima de la capa “fondo”. La capa nueva se llamará como tú (**tu nombre y apellidos**).
- 1.2. Dibuja un logo igual que el que tienes en la capa “fondo”.
- 1.3. Guarda el archivo en tu carpeta de examen.

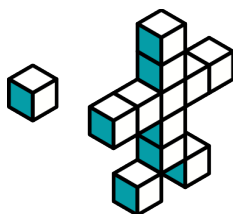
- 2) (2,5 puntos) Logo “Buen AYRE” (página 62 del documento “logo a logo.pdf”)



PASOS:

- 2.1. Abrir el archivo “buen ayre.svg” y crear una capa nueva encima de la capa “fondo”. La capa nueva se llamará como tú (tu nombre y apellidos).
- 2.2. Dibuja un logo igual que el que tienes en la capa “fondo”.
- 2.3. Guarda el archivo en tu carpeta de examen.

- 3) (2,5 puntos) Logo “cubos imantados” (página 94 del documento “inkscape logo a logo.pdf”)



PASOS:

- 3.1. Abrir el archivo “cubos imantados.svg” y crear una capa nueva encima de la capa “fondo”. La capa nueva se llamará como tú (tu nombre y apellidos).
- 3.2. Dibuja un logo igual que el que tienes en la capa “fondo”.
- 3.3. Guarda el archivo en tu carpeta de examen.

- 4) (2,5 puntos) Con lo que has aprendido de inkscape dibuja el siguiente logo. Al final, guarda el archivo en tu carpeta de examen.



- 5) Envía tu [carpeta de examen](#) al ORDENADOR del PROFESOR, a la carpeta que te indique.